

FICCIONES TENTACULARES EN DOS OBRAS DE COMPOST DIGITAL

Tentacular fictions in two works of digital compost

Mónica Jacobo¹

Resumen

La noción de ficción especulativa, proveniente de la literatura y re pensada por Donna Haraway (2019) como una herramienta política y poética para dar forma a mundos por venir, ha aportado a la configuración de discursos científicos que se presentan en la vereda opuesta de las teorías antropocéntricas donde el predominio de la razón se plantea unívocamente como efectivo y verdadero (Haraway, 2021). Esta noción nos permite abordar las obras de dos artistas argentinos que trabajan con lenguajes y materialidades digitales para su producción, proponiendo mundos en los que los imaginarios apocalípticos, así como los utópicos, se entretajan en ficciones verosímiles que aluden a la condición posthumana. *Éramos la humanidad* (2022) de Mateo Amaral, un trabajo que utiliza la inteligencia artificial como concepto y herramienta de creación para componer un ecosistema en un futuro sin humanidad que pervive

¹ Mónica Jacobo. Es Doctora en artes por la UNC, artista visual y docente de Historia del arte, en la FA de la Universidad Nacional de Córdoba. Sus escritos sobre los inicios de la formación de un mundo de arte digital en Córdoba y Argentina en torno a las artes visuales, así como textos que reflexionan acerca de vínculos entre el arte y las tecnologías inmersivas se han publicado en revistas especializadas. Dirige el proyecto Representaciones de la naturaleza en el Antropoceno, del dibujo a la realidad virtual, subsidiado por SECyT, UNC. Como artista ha trabajado con diversas tecnologías parte de las cuales se encuentran vinculadas a los videojuegos y a la realidad virtual en tanto objetos culturales contemporáneos.

en un motor de videojuegos, y *Cryptojardín* (2022) De Laura Benech, una obra en la cual una especie vegetal se transforma al ritmo de las criptomonedas.

Palabras clave: Ficción especulativa – Distopía – Digital

Abstract

The notion of speculative fiction, originating from literature and rethought by Donna Haraway (2019) as a political and poetic tool for shaping worlds to come, has contributed to the formation of scientific discourses positioned in opposition to anthropocentric theories, where the predominance of reason is unilaterally considered effective and true (Haraway, 2021). This notion allows us to approach the works of two Argentine artists who use digital languages and materialities in their production, proposing worlds where apocalyptic and utopian imaginaries intertwine in plausible fictions that allude to the posthuman condition: *We Were Humanity* (2022) by Mateo Amaral, a piece that uses artificial intelligence as both a concept and a creative tool to compose an ecosystem in a future without humanity, surviving within a video game engine; and *Cryptogarden* (2022) by Laura Benech, a work in which a plant species transforms at the rhythm of cryptocurrencies.

Keywords: Speculative fiction – Dystopia – Digital

I. Introducción

La noción de ficción especulativa proveniente de las categorizaciones literarias y re pensada por Donna Haraway (2019a) como una herramienta política y poética para dar forma a mundos por venir, ha aportado a la configuración de discursos que se

presentan en la vereda opuesta al modelo antropocéntrico occidental como paradigma hegemónico y vertical donde la objetividad científica se propone efectiva y verdadera (Haraway, 2021).

La ficción especulativa acoge historias ficcionales a partir de mirar el presente para formular constelaciones significantes, haciendo pie en textos múltiples, al sustentarse de manera inclusiva en textos científicos, ficciones, noticias y también formatos audiovisuales, que solventan las narrativas desde mundos situados, dándoles formas verosímiles. Esta categoría de la ficción, nos permite aproximarnos a las obras de dos artistas argentinos, que trabajan con lenguajes digitales proponiendo mundos donde los imaginarios apocalípticos así como los utópicos se entretejen en ensamblajes tecno-estéticos.

II. Distopía utópica

La obra *Éramos la humanidad* de Mateo Amaral es un *work in progress* que luego de presentarse en algunas instancias exhibitivas como videoinstalaciones en pequeño formato, *NFTs* y visuales en vivo, se expuso en una versión de mayores dimensiones producida por la Fundación Andreani, en el 2022. La instalación se produce dentro de un proceso que incluye el reversionado de obras (Jacobo, 2011), que deviene de los principios de los nuevos medios (Manovich, 2006), permitiendo realizar múltiples versiones de un mismo trabajo.

En el espacio exhibitivo en el barrio de La Boca, la obra estaba formada por una proyección en formato horizontal extra apaisado sobre dos paredes que formaban un ángulo, delante de la que se ubicaban una importante cantidad de plantas que trepaban por la sala conformando una escena en su conjunto. El concepto del trabajo de Amaral se despliega al imaginar un futuro distópico, en el que ya no hay humanos, donde la animación que se aprecia en sala es solo un vestigio de la existencia de nuestra especie.

La obra nos desplaza al futuro y propone un escenario que podría tener lugar cuando la humanidad ya se encuentre extinguida, imaginando la pervivencia de la producción audiovisual si esta siguiera reproduciéndose más allá de la mirada antropocéntrica en un mundo invadido por la vegetación. El trabajo se desarrolla como una simulación en tiempo real, es decir una aplicación en la cual las acciones se suceden en función de las previsiones establecidas por la inteligencia artificial o programación de la misma y permiten la modificación constante de las combinaciones presentes en las variables pre establecidas, cuyas interacciones dan lugar a comportamientos de los seres y transformaciones del entorno donde estos se encuentran, que son el resultado de estas combinatorias.

Podemos decir, a partir de su realización en un motor de videojuegos, que es un juego no jugable o más precisamente un audiovisual generativo.² Los motores de videojuegos en tanto herramientas para la producción de piezas digitales se transformaron aceleradamente, incorporando en las últimas versiones características de programas, cuya función es la producción audiovisual y animación, expandiendo las posibilidades de creación así como concentrando los *workflows* de trabajo en una menor cantidad de aplicaciones.

En *Éramos la humanidad* cobran vida seres híbridos de apariencia blanda, como plastilina, con partes de vivientes y materialidades vinculadas a lo cotidiano y la producción audiovisual: un caracol con una computadora sobre la caparazón, plantas con ojos, un proyector Super ocho, un dispositivo de almacenamiento de datos antiguo. En el despliegue de este bestiario tecno-biológico se puede observar una tetera, objeto que Amaral destaca al exponerlo también, a un costado de la instalación. Este objeto remite a la *Tetera de Utah*, un elemento destacado en la historia de la creación de objetos y renders para la producción en

² Si bien la obra no utiliza inteligencia artificial generativa, con audiovisual generativo nos referimos a un audiovisual que se despliega de acuerdo a la programación inscrita en el algoritmo, mediante el cual la combinatoria de imágenes y comportamientos de los diversos *assets* determinan un flujo que no es un *loop* sino uno que se modifica a lo largo del tiempo.

tres dimensiones en computadoras, que fue el primero en la cronología de las experimentaciones en ese campo.

El ecosistema de la obra, que los espectadores perciben como un audiovisual, se desarrolla en acciones con eventos que tienen lugar a lo largo de la ancha pantalla de proyección ubicada en forma de ángulo, y desarrollan una obra de duración infinita en tiempo real en la que los NPC (*Non playable characters* o personajes no jugables) son paradójicamente los protagonistas. Los NPC son los personajes no controlados por el jugador, la denominación proviene de los juegos de rol de mesa donde el Game master es quien los guía. En los videojuegos, en cambio, lo hace la inteligencia artificial. El núcleo de programación determina la dinámica lúdica, al automatizar comportamientos de elementos presentes en el sistema, al mismo tiempo que crea variabilidad para brindar la sensación de que las acciones no son siempre iguales, con el objetivo, en los videojuegos, de que el espacio se perciba de forma realista en cuanto al comportamiento de personajes y acciones que estos desencadenan.

La inteligencia artificial, en tanto programación que responde a un número amplio de pautas y condiciones, permite mediante la automatización –uno de principios de los nuevos medios, (Manovich, 2006)– configurar comportamientos visuales y sonoros que se desencadenan a medida que las condiciones esperadas por el programa se cumplen. La sonoridad de la instalación se encuentra resuelta con el uso de audios extraídos de dibujos animados que ya no tienen derechos de autor, y suenan de manera gutural creando un clima en vez de palabras audibles.

La obra en sala se encontraba rodeada de una variedad de plantas tropicales y trepadoras que se entrelazaban del piso hasta el techo invadiendo el cubo negro y colgando de los rieles de luces para derramar sus sombras sobre la proyección. Citando en su avance las películas de ciencia ficción, donde la humanidad se

encuentra acosada ya desbancada de su auto pedestal de excepcionalidad por una naturaleza que se rebeló y se expande.³

El espacio obra-ficción queda configurado con dos registros entrelazados: las plantas y la proyección. Vivientes que necesitan luz y agua para sobrevivir y que son proporcionadas por trabajadores del espacio expositivo en el horario en que no hay público. La simulación en tiempo real que condensa los vestigios de la humanidad. De este modo, el trabajo retoma uno de los tópicos de la literatura fantástica y la ciencia ficción, el viaje en el tiempo, para formular una especulación sobre el futuro de la humanidad. El espesor simbólico de la obra se teje en la formulación de un mundo posible en clave distópica, en el que el atractivo de la imagen audiovisual que puebla las pantallas pervive más allá de la humanidad con personajes y una estética alegre de colores emisivos y *glow* sobre fondos oscuros que a veces destellan y atrapan la mirada. El artista expresa en una entrevista⁴ que buscó estos contrastes cromáticos adrede, con la intención de reproducir las sensaciones visuales producidas por la ingesta de sustancias psicotrópicas. Estas sustancias permiten ampliar nuestra visión a otras formas no humanas de percibir el mundo, un desvío ante la consideración de que nuestros ojos nos brindan la forma real del mundo.

La producción audiovisual computacional, o tal vez seres con cierta conciencia, es lo que nos sobrevive en un mundo vacío de humanos. Piglia se refiere en *Critica y ficción* (2006) a parte de la escritura de ficción como “maquinas utópicas, negativas y crueles que trabajan la esperanza” (9). La obra de Amaral permite una lectura en este sentido, donde en un futuro distópico se hace visible la aniquilación de la especie humana, que puede ser evitada si nos hacemos cargo del problema, para que sea “posible el florecimiento

³ Entre otras, *Doce monos* (1995), dirigida por Terry Gilliam y la serie *The last of us* (2023), basada en el videojuego del mismo nombre (2013) desarrollado por Naughty Dog.

de ricos ensamblajes multiespecies que incluyan a las personas” como sostiene Haraway (2019a: 155).

La distopía, como modo de persuasión para re pensar nuestro presente como humanidad, es a la vez una visión utópica y una posibilidad de pensar en clave posthumana, una manera de generar acciones para que esa catástrofe futura reiterada en la ciencia ficción no se cumpla.

III. Una especie ciborg

Con la mirada en un mundo sin dualismos sobre ese otro plausible de dominación, desde el punto de vista antropocéntrico que es la naturaleza, Haraway (2019b) llama a la creación de nuevos vínculo con ella “conscientes de la constitución discursiva de la naturaleza como ‘lo otro’ en las historias de colonialismo, racismo, sexismo y dominación de clase de todo tipo, encontramos, no obstante, algo de lo que no podemos prescindir pero que tampoco llegamos nunca a ‘tener’ en la larga historia de este concepto problemático, etnoespecífico y móvil. Hemos de encontrar otra relación con lanaturaleza *además* de la reificación y de la posesión” (Haraway, 2019b: 30). Es una de esas posibilidades, la incursión poética hacia una ficción tecnoestetica acerca de la naturaleza, lo que se manifiesta en *Cryptojardín*, un trabajo de Laura Benech del 2022 que obtuvo un premio de apoyo a la producción del Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires y se exhibió en la muestra denominada *Tecnopoéticas ambientales* en el Centro cultural Recoleta, junto a otros proyectos premiados en la misma convocatoria.

Las obras que precedieron a esta instalación de la artista son indagaciones que se despliegan abrevando en las problemáticas de la producción y siembra de semillas transgénicas con la consiguiente existencia de nuevas especies vegetales. Estas situaciones dan origen a los procesos estéticos que ha desarrollado Benech en los últimos años. Una variedad de plantas en tres dimensiones creadas a partir de especímenes existentes en Argentina, como camalotes, maíz, aloe-vera, cardos, siguen un

proceso de escaneado, luego sigue una depuración de polígonos y de animación en un software 3D, para, posteriormente, cobrar presencia retiniana a través de la realidad aumentada –lenguaje que eligió Benech para hacer dichos especímenes percibibles a través de las pantallas de teléfonos celulares, en instalaciones donde múltiples medios se anudan en la producción de sentido.

Cryptojardín es otro momento en ese proceso, se expuso con forma de instalación en el Centro Cultural Recoleta. La obra está conformada por una proyección sobre una pared en la que se podía ver una animación de una especie vegetal, también devenida del escaneo de especies actuales. Esta animación se reproducía a la vez sobre una pequeña pantalla de vapor que brotaba de un dispositivo de grandes dimensiones de aspecto industrial. Debajo de la proyección en la pared, se ubicaba una caja negra con dos pantallas en las que gráficos lineales expresaban los vaivenes del mercado de cryptomonedas en tiempo real, y el manejo de los datos que realizaba la aplicación creada por la artista, que transfería los datos a la animación para que esta fuera transformando el color, tamaño y transparencia de algunas de sus partes a partir de las subas y bajas de la *blockchain*.

La artista se refiere al nombre de la obra de la siguiente manera:

La raíz etimológica de la palabra jardín se entrelaza con el origen de la palabra paraíso. Remitiendo los dos a un lugar especial, recinto circular cerrado, separado del mundo, donde se plantan especies vegetales. Refugio idealizado y protegido, oasis y promesa de felicidad donde la naturaleza también es un recuerdo nostálgico de un estado de armonía inalcanzable (Benech, 2022: s/n).

De esta manera pone en tensión la noción de jardín, aludiendo a su vínculo semántico con paraíso, en tanto lugar donde el ser humano vivía en armonía con la naturaleza, con la posibilidad

de creación de especímenes híbridos, creados mediante biotecnología.

Las corporaciones que controlan una porción significativa del mercado de semillas global a través de la generación de patentes y contratos restrictivos adquirieron una capacidad de influir en las políticas agrícolas. Este control sobre la vida que ha sido criticado por activistas y defensores de la biodiversidad, quienes advierten sobre lo peligroso de que el control de un recurso vital, como las semillas, se encuentre dominado por unas pocas corporaciones. Las prácticas de patentamiento y uso exclusivo que las corporaciones biotecnológicas adoptaron tras desarrollar y comercializar semillas genéticamente modificadas, implicaron que los agricultores no puedan guardar ni replantar las semillas en cosechas de años posteriores al de la compra, sin entrar en la ilegalidad, poniendo en riesgo una práctica agrícola ancestral vinculada a los ciclos de cultivo.

Braidotti (2015) señala, que ya vivimos en una naturaleza tecnológicamente modificada, y una consideración purista del término, nos retrotrae a la mirada antropocéntrica sobre esta. La subjetividad posthumana propuesta por esta filósofa nos brinda la oportunidad de trascender el marco heteronormativo y patriarcal del humanismo. “La teoría posthumana nos debe desintoxicar de las toxinas conceptuales del pasado. Esta debe resquebrajar la visión clásica de la subjetividad, y moverse hacia una visión del sujeto más extensa, vitalista, transversal y relacional” (Braidotti, 2015:124). Esto nos permite examinar la naturaleza desde una perspectiva contemporánea y renovada, que comprenda una visión del mundo natural que ha sido tecnológicamente transformado, lo que también conlleva una crítica al capitalismo biotecnológico.

La especie ciborg de Benech, creada mediante el escaneo en 3D, deviene metáfora de la naturaleza en su estado actual, una continuidad de la subjetividad posthumana que se fusiona con la naturaleza y la técnica para anular la dicotomía entre naturaleza y cultura. Su transformación continúa al ritmo de la blockchain, sistema que permite la tenencia descentralizada de activos digitales. “La humanidad y la no-humanidad siempre han ejecutado entre sí

un intrincado baile. Nunca hubo un tiempo en el que la agencia humana no fuera otra cosa que una red interconectada de humanidad y no humanidad” sostiene Bennett (2022, p. 85). Cryptojardín alude a la injerencia del ser humano en la tierra y la conformación de una naturaleza devenida de la potencia de diversos actantes (Latour, 2005): el ser humano, una especie vegetal y las variadas cryptomonedas, que conforman un ensamblaje en el que

Cada miembro y protomiembro del ensamblaje posee una cierta fuerza vital, pero también existe una efectividad que es propia del agrupamiento en cuanto tal: una agencia del ensamblaje. Y, precisamente porque cada miembro-actante conserva un pulso energético ligeramente “desconectado” del pulso del ensamblaje, el ensamblaje no es nunca un bloque impasible, sino un colectivo abierto una “suma no totalizable”. Así pues, el ensamblaje no solo tienen una historia de formación distintiva, sino también un ciclo de vida finito (Bennett, 2022: 74).

Estos ensamblajes de agenciamientos se vuelven visibles en las variaciones de la obra, en los momentos relacionales, como metáfora de los cambios en las especies devenidas de la interacción con otras especies, y en particular con la humana.

IV. Consideraciones finales

En estas dos obras devenidas del compost digital, en procesos artísticos de larga duración, se crean mundos tecnocológicos donde hay especies no humanas con agencia, voz y cierta libertad de acción. Por un lado, un medioambiente digital habitable en *Éramos la humanidad*, donde los seres creados en tres dimensiones con ADN digital procesual, se desplazan e interrelacionan. El trabajo de Amaral disloca la percepción de los seres humanos como excepcionalidad, ante un futuro sin humanidad en el que sus

producciones devenidas de la tecnología persisten ya sin nosotros/as, aunados a la vegetación que asciende y se apropia de la tierra, sin que le importe borrar los vestigios de esa especie que estuvo solo un corto tiempo en la larga historia planetaria. Por otro, una especie vegetal nativa y cyborg que interactúa en *Cryptojardín*, con el sistema económico humano de las criptomonedas, y que se transforma a su ritmo, configurándose como una visualización de datos. Paisajes construidos con segmentos del compost digital, obras que se imaginan futuros y pasados posibles (las especies vegetales de Benech fueron plantas nativas antes de ser ciborgs). De este modo, parten de mundos situados y proponen desde el futuro apocalíptico que aún no se cristaliza una reflexión en el presente, para hacernos cargo (Haraway, 2021) abordando a partir de lenguajes tecnológicos, las porosidades del concepto de naturaleza, con una mirada postespecista.



Mateo Amaral. *Éramos la humanidad*. Instalación (2022)



Laura Benech. Cryptojardín. Instalación (2022)

Bibliografía

Amaral, M. (2023) Pagina web del artista. <https://mateoamaral.com/main>

Benech, L. (2022) Página web de la artista. <https://laurabenech.net/>

Bennett, J. (2022): *Materia Vibrante. Una ecología política de las cosas*, trad. Maximiliano Gonnet, Buenos Aires, Caja negra editora.

Braidotti, R. (2015): *Lo posthumano*, trad. Juan Carlos Gentile Vitale, Barcelona, Gedisa.

Haraway, D. (2021): *Testigo_Modesto@Segundo_Milenio. HombreHembra© Conoce_ Oncorata®*, trad. Emma Song, Buenos Aires, Rara Avis.

Haraway, D. (2019a): *Seguir con el problema, Generar parentesco en el Chthuluceno*, trad. Helen Torres, Buenos Aires, Consonni.

Haraway, D. (2019b). Las promesas de los monstruos: una política regenerativa para los inadaptados/ables otros. En *Las promesas de los monstruos. Ensayos sobre ciencia, naturaleza y otros inadaptables*. Barcelona, Holobionte.

Jacobo, M. (2010): "Usuarios, diseñadores y programadores en los mundos del arte digital en Argentina", en *Revista AVANCES* 17, 2009-2010,(2), 103-114.

Latour, B. (2005): *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford OUP.

Manovich, L. (2006): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*, trad. Oscar Fontrodona, Buenos Aires, Paidós.

Piglia, R. (2006): *Critica y ficción*, Barcelona, Anagrama.

Sasturain, L. (31 de enero de 2023) *Dos Ecosistemas Superpuestos e Inspiración en los Estados Alterados: "Éramos la Humanidad"*, Obra de Mateo Amaral. <https://elplanteo.com/eramos-la-humanidad-mateo-amaral>